Maravilla del Mes: “The Venture Bros.” 3/¿?

Esto es una serie de experimentos para obligarme a escribir algo más, no solo mis relatos o ensayos, que llevan bastante tiempo, aunque solo sea verme las series de las que hablo (pobremente). Y, como la última vez, voy a seguir dando la turra de The Venture Bros. *como hice la última vez.*Esbirro 21

Es… empezó como otro de los múltiples secuaces intercambiables del Monarca -por si su nombre no fuera indicativo suficiente. Sin más. Era un… no necesariamente un chiste, pero sí alivio cómico. Tanto él como 24 eran un poco Watchmen con tono sardónico (como The Boys, supongo, pero en esta casa no se respetan los cómics de superhéroes de Garth Ennis), pero con cariño: ¿qué clase de persona trabajaría para un supervillano disfrazado de mariposa?, ¿qué clase de persona aprendería a sobrevivir gracias a su conocimiento sobre las normas narrativas del género en el que están atrapados?

Pues un par de frikazos.

21 y 24 eran eso. De hecho, sabían cómo llevar a cabo las misiones de El Monarca de la mejor manera posible para garantizar su propia supervivencia y, en el décimo capítulo de la tercera temporada (The lepidopterists, Los lepidópteros), al trabajar con Scott Hall/Esbirro 1/Zero/El Esbirro Vengador, lo explicitan. Dicen que hacer a), b) o c) siempre lleva a que Brock Samson les pegue una paliza o a morirse, así que… ¿por qué? Por ejemplo: tienen que colarse en una parte de la Isla Calavera de Araña y Esbirro 1 dice que si van por las tuberías, llegarán sin ser vistos. 21 y 24 le dicen que eso es tentar a la s/muerte, que el pasillo está ahí mismo, y 21 (si mal no recuerdo) dice "que levante la mano el que se ha meado en el agua". Y tanto él como 24 lo hacen.

Al terminar la cuarta temporada, sin embargo, 24 muere en un trágico accidente. 21 no sabe qué hacer, así que intenta buscarse, encontrar al responsable… y se CICLA. Decide convertirse en el esbirro de todos los esbirros; en el (segundo[1]) tío más duro del mundo, un desgraciado que come cristal y caga metralla, o algo así… sin dejar de lado que sigue siendo buena persona, alguien que echa de menos a su mejor amigo, alguien, como todos los demás personajes de la serie, que ha fracasado, que ha fallado.

Se distancia del mundo y… poco a poco, se aleja de su jefe. No puede dedicarse a ser un villano. Se da cuenta de que tiene que hacer algo positivo por el mundo.

Y aquí está parte de la gracia de la serie: en un mundo racional, no tiene sentido que haya supervillanos y superhéroes; los aventureros clásicos son una reliquia del colonialismo decimonónico, una justificación para el expansionismo imperialista. ¿Qué haría un supervillano, salvo tener un enemigo al que molestar? ¿Qué hace un supercientífico?

El núcleo de las desventuras de la serie es, de por sí, ridículo. ¿La diferencia entre un supervillano y un superhéroe? Que los supervillanos cometen delitos y les castigan, mientras que los superhéroes… no tanto. Brock mata sistemáticamente a gente como el guardaespaldas de los Venture y nunca se mete en un lío, se entiende, por virtud de que ese es su rol. Así pues…

El supervillanismo y superheroísmo parece ser poco más que un juego, una función actuada por partes pudientes, un divertimento para los ricos que, como todo divertimento de la clase alta, a veces, se cobra vidas.

Las pocas personas racionales en el mundo terminan, normalmente, alejándose de los Venture y su mundo. Jonas Jr., el cáncer/hermano gemelo de Thadeus Venture (no, no lo voy a explicar) decide alejarse de ese mundo y hacer que su compañía se dedique a aparatos electrónicos para consumidores. El mundo, parece decirnos la serie en sus últimas temporadas, ya no es un mundo de maravillas. En todo momento Rusty está enfrentándose a que el mundo que su padre le prometió ya no existe. Quizás nunca lo hizo.

Ese es el corazón del arco de 21: el mundo en el que El Monarca le introdujo ha desaparecido, esas grandes y grandiosas aventuras no existe. No de verdad. Y tiene que hacer las paces con ello… reacercándose como lo hace, a El Monarca.

---

1 No olvidemos que Brock Samson existe.

En las dos últimas temporadas o así de The Venture Bros., la relación que tienen 21 y su jefe se vuelve… tierna. Pasan a convertirse en la amistad genuina que tienen los padres con sus hijos cuando, finalmente, les dejan extender las alas, crecer. Sí, hacen el capullo (matar a otros supervillanos) juntos, pero hay algo ahí que no es mera amistad, sino una complicidad familiar complicada de conseguir.

Honestamente, si hace un año me dijeran que esta es una de las relaciones de amistad más bonitas que iba a ver en mucho tiempo, no me lo habría creídoY es que es eso lo que mejor se le da a la serie: la cotidianidad.

Por supuesto, en parte se debe a que los creadores le han dedicado como veinte años a siete temporadas y un par de películas, así que sus intereses evolucionaron con el tiempo. Pero… no es lo único. Ese interés parecía estar ahí desde el principio.

Para empezar, Rusty siempre trivializó sus aventuras infantiles, mientras que Dean y Hank querían tener la infancia de su padre[2]. Sin embargo, con el tiempo… no. Se dan cuenta de que sí, que las aventuras molan, pero es mejor hacer su vida.

Esa cotidianidad lleva a que algunas tramas, como la del Soberano, se resuelvan de manera completamente anticlimática, sin cierres reales del todo. Miembro Fantasma, enemigo jurado de El Monarca y Dra. Sra. El Monarca… termina siendo compañero laboral de la segunda. A veces, en la vida, terminas… trabajando con gente que te cae mal. Tienes que gestionar traiciones. Es una mierda y luego ~~te mueres~~ sigues adelante.

Pero bueno, no tengo ni idea de nada, solo que siempre pasan cosas y luego estás con tu perro un rato.

Como pequeño apunte de cosas curiosas que se me quedaron un poco en el tintero: la serie está, como todo tributo, en constante conversación con sus predecesores. De hecho, Jonny Quest, una inspiración de la serie, es un secundario en un par de episodios. Se burlan de él, al tiempo que… lo aprecian.

Hammer y Publick son abiertamente un par de frikazos. Es posible que sus conversaciones fueran muy parecidas a las que tenían 21 y 24, y eso permea la serie. Mientras que otros ejemplos de televisión referencial (como Community, de la que tendré que hablar algún día) hacían referencias a sus amores de manera estructural, pero no exclusiva, The Venture Bros. sale de esas referencias. Sí, con el tiempo se convirtió en mucho más, pero lleva sus referencias por delante. Ama lo que ama y no se avergüenza de ello.

Y, viéndolo en el año de nuestro señor 2024, resulta interesante ver cómo Publick y Hammer no parecían tener demasiado respeto para los héroes "oscuros" de los noventa y, sobre todo, cómo personajes que, en su momento, habrían sido referencias para gente supermetida en el mundo de los cómics, ahora son… de andar por casa. Orpheus, claramente, es el Dr. Strange, por ejemplo. En su momento, en 2003 y por ahí, era un personaje "casi" abandonado.

No sé. Me parecía curioso ver cómo algo que estaba hablando de artefactos de culto y se ha convertido en artefacto de culto, ahora "habla" de la cultura popular dominante.

2Supongo que, técnicamente, tuvieron una parecida.